

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Projek

Surakarta merupakan sebuah kota yang terkenal dengan gudang seni dimana banyak bermunculan para seniman baik seniman muda maupun seniman senior terdahulu yang memiliki bakat seni yang baik dan bahkan beberapa dari seniman tersebut juga sudah terkenal seperti Jeihan Sukmantoro (pelukis), Srihadi Soedarsono, Eko Adiwijoyo, Tomi Margabyo (pemahat patung) dan lain – lain. Sebuah seni yang berasal dari para seniman tersebut semestinya didistribusikan kepada publik seperti berada didalam sebuah galeri atau museum, berada di sebuah institusi, yang mana karya tersebut mengalami kritikan dari seorang kritikus serta tanggapan atau respon dari seorang wartawan atau bahkan juga bisa sampai kepada seorang atau lembaga sebuah kolektor.

Di kota Surakarta sangat diasayangkan sekali karena banyak seniman – seniman tersebut lebih memilih untuk melanjutkan berkarya di luar kota Surakarta seperti di Bandung atau Jakarta karena di kota Surakarta tidak ada wadah yang mampu untuk mewadahi kegiatan dan hasil karya mereka sehingga seni tersebut tidak dapat di distribusikan dengan baik sehingga nama mereka kurang dikenal di kota sendiri (wawancara dengan Bapak Didiek

pada Senin, 22 Januari 2018 di Institut Seni Indonesia Surakarta, Surakarta).

Oleh karena itu dibuatlah sebuah museum seni rupa modern di kota Surakarta mewakili Jawa Tengah untuk menjadi wadah bagi para seniman supaya hasil karya mereka dapat terdistribusi dengan tepat kepada publik, yang akhirnya para seniman muda yang kelak akan tercetak dari beberapa sekolah seni yang ada di kota Surakarta (Institut Seni Indonesia Surakarta (ISI), Universitas Sebelas Maret Surakarta (UNS), dan lain – lain). Museum disini selain menjadi wadah bagi para seniman, juga dapat dijadikan sebagai tempat edukasi untuk para calon seniman muda sehingga para calon seniman muda atau bahkan seniman lain dapat bertukar pikiran melalui karya yang ada di museum sehingga terjadi keterkaitan yang baik antara seniman satu dengan seniman lain yang ada di Surakarta.

Kota Surakarta juga menjadi salah satu kota yang menjadi pilar pondasi ekonomi kreatif dalam bidang citra kota dan masyarakatnya yang kreatif. Apabila ditinjau dari tingkatan prioritas dalam sektor ekonomi kreatif di Surakarta, seni (kerajinan) berada di prioritas pertama dan pasar seni berada di prioritas kedua yang menandakan bahwa seni rupa memiliki peranan penting di kota Surakarta untuk meningkatkan ekonomi kreatif.

Tabel 1.1: Peringkat Prioritas Sektor Ekonomi Kreatif Kota Surakarta

Sumber: bapppeda.surakarta.go.id

Prioritas 1	Seni Pertunjukan
	Desain
	Kerajinan
	Makanan / kuliner
	Fashion
Prioritas 2	Pasar Seni dan barang antik
	Riset dan Pengembangan
	Video, film, dan fotografi
	Musik
	Periklanan
Prioritas 3	Televisi & Radio
	Layanan komputer dan piranti lunak
	Arsitektur
	Permainan interaktif
	Penerbitan dan Percetakan

Museum seni rupa modern Surakarta dikelola oleh swasta karena museum ini disangga oleh beberapa macam komunitas – komunitas seni yang ada di Surakarta dimana merekalah yang juga ikut diwadahi dengan para seniman dan sekaligus sebagai tempat berpikir bagi para seniman. Museum ini juga direncanakan mampu menampilkan kekhasan dari kota Surakarta pada interior dan eksterior bangunan.

- Kepentingan mendesak (*urgency*)

Tidak ada wadah yang mewadahi seniman Surakarta untuk mempublikasikan hasil karya seni mereka.

- **Kebutuhan (*need*)**

Para seniman Surakarta membutuhkan wadah bagi mereka untuk mempublikasikan hasil karya mereka sehingga apa yang mereka buat dapat ditampilkan kepada publik dan berhasil memajukan seniman Surakarta untuk kota Surakarta sendiri.

- **Keterkaitan (*Relevancy*)**

Dengan adanya museum seni rupa modern di Surakarta maka akan menjadikan Surakarta tambah berkembang didalam hal seni sehingga masyarakat yang dominan berpenghasilan dari seni semakin dimajukan.

1.2. Tujuan dan Sasaran Pembahasan

Berisikan mengenai tujuan mengenai museum seni rupa modern secara umum dengan dampak terhadap kota Surakarta dan pengguna bangunan, serta sasaran yang lebih terpusat pada museum seni rupa modern secara khusus.

1.2.1. Tujuan

A. Bagi kota Surakarta

1. Untuk memberikan pengertian kepada para pemimpin di Surakarta agar mengerti tentang pentingnya museum bagi para seniman di Surakarta.

B. Bagi para Seniman

1. Memberikan pengertian kepada seniman agar tahu lebih detail mengenai fungsi museum agar dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin.

1.2.2. Sasaran

1. Mengkaji ruang dan fasilitas yang mampu menampung kegiatan museum seni.
2. Mengkaji museum yang tidak hanya bersifat edukatif tetapi juga rekreatif. Museum sebagai tempat dalam mencari informasi edukasi dan juga mengembangkan kreativitas manusia dalam bidang seni rupa khususnya oleh seniman senior maupun seniman muda yang dapat diapresiasi oleh masyarakat Surakarta khususnya agar mereka lebih mencintai dan ikut melestarikan warisan budaya yang telah mereka miliki.
3. Membuat pola penataan yang baik dan tepat untuk digunakan pada desain museum.
4. Membuat teknik penataan museum yang baik dan benar, serta nyaman.
5. Mendesain museum seni modern dengan kenyamanan pola sirkulasi, jarak pengelihatn (visualisasi), penataan karya yang berpengaruh baik untuk pengunjung dan pengelola.

1.3. Lingkup Pembahasan

1. Membuat desain yang mampu menampung segala kegiatan yang dilakukan oleh para seniman serta kebutuhan ruang pada museum.
2. Membuat bangunan yang mencerminkan ciri khas keindahan seni dan didukung dengan kebudayaan lokal daerah setempat untuk menambah ketertarikan pengunjung.
3. Membuat kenyamanan sirkulasi pengunjung yang mana sirkulasi ini sangat saling tergantung dengan cara penataan karya. Dengan adanya arahan sirkulasi yang jelas maka akan membuat pengunjung semakin mengerti dengan *story line* atau alur cerita yang ditampilkan. Penyajian koleksi yang tersusun dengan jelas dan didukung dengan pola sirkulasi yang benar maka akan mencapai tujuan museum yang memberikan edukasi serta hiburan rekreasi.

1.4. Metoda Pembahasan

Menggunakan metoda – metoda yang digunakan didalam mengumpulkan data serta untuk menyusun data yang ada.

1.4.1. Metoda Pengumpulan Data

Didalam mengumpulkan data dilakukan pengumpulan data baik data primer maupun data sekunder.

A. Data primer (data yang diambil secara langsung)

Pengamatan langsung ke lapangan atau observasi

Dengan mengunjungi langsung ke lapangan dapat mencari data dan foto yang diperlukan serta mendokumentasi hal – hal apa saja yang

dilihat, dirasa, dan dialami saat proses pengamatan secara langsung. Dengan mendokumentasi maka akan memperoleh informasi dengan lebih baik.

Melakukan kegiatan wawancara untuk mendapatkan keterangan lisan dari seorang ahli (dosen Institut Seni Indonesia Surakarta dan seorang sejarawan mengenai museum) yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih akurat.

- B. Data sekunder (data yang diambil secara tidak langsung) dapat dilakukan dengan studi literatur yang bersumber dari buku – buku yang berkaitan untuk mendukung studi observasi yang dilakukan, serta dapat juga bersumber dari internet yang sesuai dengan judul terkait.

1.4.2. Metoda Penyusunan dan Analisa

Untuk menyusun dan menganalisa data dapat dilakukan dengan cara:

1. Metoda Penyusunan

- a. Menerapkan metode induktif: mengumpulkan data yang diperoleh dari hasil survey atau wawancara yang berkaitan dengan proyek.
- b. Menerapkan metode deduktif: mengumpulkan data hasil survey dan literatur dari buku maupun internet yang kemudian dijadikan sebagai acuan didalam menganalisa.

2. Analisa

Melakukan analisa yang dilakukan baik analisa terhadap pengguna atau pelaku bangunan, kondisi bangunan, serta analisa terhadap lokasi atau site.

Analisa pengguna atau pelaku bangunan dapat dianalisis menjadi:

- a. Analisa jenis kegiatan yang dilakukan.
- b. Pelaku yang melakukan kegiatan.
- c. Kebutuhan ruang yang diperlukan.
- d. Syarat kebutuhan kegiatan.

Untuk analisa bangunan dianalisis menjadi:

- a. Analisis pencahayaan.
- b. Analisis sirkulasi.
- c. Besaran ruang yang diperlukan sesuai standar.

Analisa tapak yang perlu diperhatikan:

- a. Analisa peraturan daerah setempat.
- b. Analisa potensi pada tapak.
- c. Analisa kendala pada tapak.
- d. Respon terbaik yang dapat dilakukan pada tapak.

1.4.3. Metoda Perancangan Arsitektur

Tahap awal yang diperlukan dalam perancangan arsitektur yaitu:

- a. Konsep, dimana konsep ini menjadi acuan dasar dalam proses perancangan museum.

- b. Skematik desain yang melampirkan sketsa – sketsa gambar kerja lengkap (situasi, siteplan, denah, tampak, potongan) baik secara 2D maupun secara 3D.
- c. Pengembangan rancangan desain dari skematik desain yang mulai dirinci penggunaan material serta detail struktur bangunan.

Tahap dalam perancangan arsitektur:

1. Menentukan Tema

Menggunakan tema kontemporer sesuai dengan fungsi museum yang menampilkan karya seni modern ditekankan baik pada interior maupun eksterior bangunan.

2. Menentukan Konsep Skematik

Konsep skematik yang adalah pengembangan dari tema perancangan yaitu arsitektur kontemporer akan dilihat pada visualisasi bangunan.

3. Perancangan Skematik

Mengambil beberapa perubahan bentuk yang kemudian dijadikan sebagai pertimbangan desain lebih lanjut terutama didalam penataan ruang dan bentuk bangunan.

4. Pengembangan Perancangan Skematik

Menyempurnakan dari tahap sebelumnya yang kemudian sudah diberi dimensi yang pasti dan pembuatan lebih detail menjadi 2D dan 3D.

5. Presentasi

Pada tahap presentasi atau tahap akhir menampilkan hasil desain yang telah mengalami serangkaian proses penyempurnaan yang bertujuan untuk mengetahui dan menerima kritik maupun saran dari proses desain tersebut.

1.5. Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisikan tentang latar belakang proyek, tujuan dan sasaran proyek, lingkup pembahasan, metode pembahasan, perumusan masalah serta sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN PROJEK

Bab II berisikan tentang tinjauan umum yaitu gambaran proyek museum dan seni secara umum (definisi museum secara umum, tugas museum, fungsi museum, jenis museum, klasifikasi seni), tinjauan khusus yaitu gambaran tentang museum seni rupa modern (pelaku museum seni rupa, kegiatan di museum, persyaratan terkait dengan proyek, persyaratan lokasi).

BAB III ANALISA PENDEKATAN PROGRAM ARSITEKTUR

Bab III berisikan tentang analisa studi aktivitas pelaku, fasilitas yang dibutuhkan, pendekatan arsitektur, pendekatan struktur, pendekatan sistem bangunan, dan pendekatan kawasan.

BAB IV PROGRAM ARSITEKTUR

Bab IV berisikan mengenai konsep program, tujuan perancangan, program sarana dan prasarana kawasan, program

sarana dan prasarana kegiatan, program sistem struktur, program sistem utilitas, dan program tapak.

BAB V KAJIAN TEORI

Bab V membahas mengenai kajian teori dalam penekanan desain berupa interpretasi dan elaborasi tema desain, studi preseden, kemungkinan penerapan teori tema desain.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan mengenai daftar pustaka – pustaka yang digunakan untuk literatur yang bersumber dari buku maupun dari internet.

LAMPIRAN

Berisikan mengenai data pendukung yang diperlukan untuk perhitungan maupun memperkuat data.

